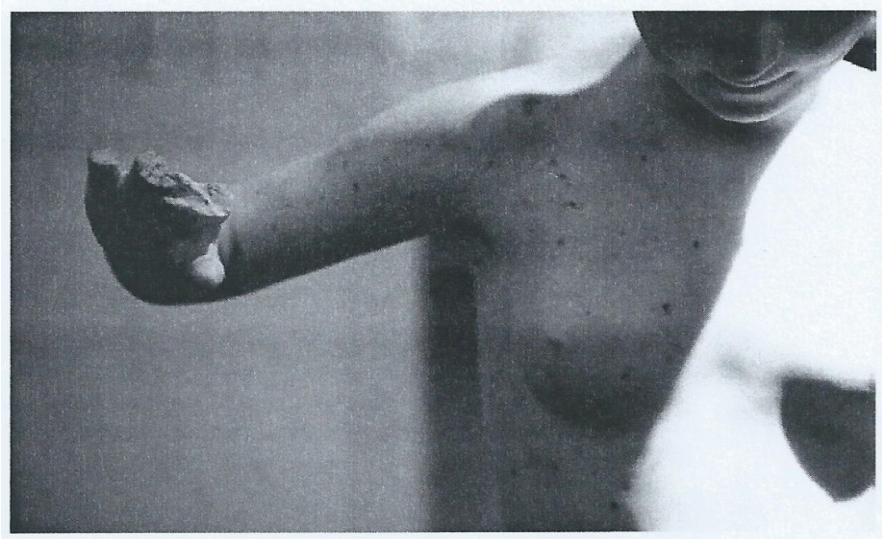


SAFRA'NUMERIQUES

Arts numériques et nouvelles technologies : du 23 /27 Février

EXPOSITIONS-INSTALLATIONS-SPECTACLES



MARCELLINE DELBECQ, *Silences*, 2008-2009
Impression numérique pigmentaire sur papier archival, 47 x 70 cm.

EN PARTENARIAT AVEC LE MUSEE SORT DE SA RESERVE

Dossier pédagogique
SAFRA'NUMERIQUES
MARCELLINE DELBECQ

Silences, 2008-2009,
Diaporama pour
l'exposition « *Ce qui
demeure est le futur* »

Le musée sort de sa
réserve

23 février-8 avril 2016

LE SAFRAN / LE MUSEE DE
PICARDIE
VERNISSAGE/NUMERISSAGE LE
26 FEVRIER 2016 - 18 H AU
SAFRAN

DOSSIER PEDAGOGIQUE SAFRA'NUMERIQUES MARCELLINE DELBECQ

Dossier réalisé par Gersende LEJEUNE, professeur d'arts plastiques, chargée de mission après de la Délégation Académique à l'Action Culturelle – Rectorat d'Amiens.

En partenariat avec Marie LEPETIT, Responsable du Centre d'Art du Safran m.petit@amiens-metropole.com

SAFRAN, 3 rue Georges Guynemer

80080 AMIENS Tel : 03 22 69 66 00

safran@amiens-metropole.com

Contacts :

Mirette SENE - Responsable de la Communication et des Relations Publiques m.sene@amiens-metropole.com

Amélie PELLERIN - Chargée des relations publiques /Scolaires a.pellerin@amiens-metropole.com

En partenariat avec

Le Musée de Picardie, 48 rue de la République 80000 AMIENS

Tel : 03 22 97 14 25

Sabine Cazenave – Conservateur en Chef du patrimoine – Directeur des musées d'AMIENS METROPOLE.

Aurélie Maguet – Responsable du service des publics Musées d'Amiens Métropole a.maguet@amiens-metropole.com

<http://www.amiens.fr/vie-pratique/culture/musees/musees.html>

<https://www.facebook.com/MuseePicardie>

Le Service éducatif du Musée de Picardie : pascale.zimmer-guy@ac-amiens.fr

Catherine.Lemaire1@ac-amiens.fr

SOMMAIRE

1. Sommaire	3
2. Rencontre	4
3. Présentation Safra'numériques	5
4. Carte d'identité d'une œuvre numérique	6
5. Visuels de <i>Silences</i> de Marcelline Delbecq	7
7. Présentation de l'artiste, Marcelline Delbecq	8
8. Regard d'un critique sur <i>Silences</i> , 2009	9
9. Mise en relation avec le champ artistique	10
10. Pistes pédagogiques et interdisciplinarité	11
11. Réflexion sur l'enseignement de pratique interdisciplinaire(EPI) en appui sur le parcours artistique et culturelle(PEAC)	12
12. Réflexion sur l'enseignement de pratique interdisciplinaire(EPI) en appui sur le parcours avenir(PA)	13
13. Glossaire	14
14. Bibliographie, sites internet	15-16
15. Remerciements	17

La rencontre de cette exposition sera l'occasion pour les collégiens :

Thématiques transversales :

De découvrir l'apport du numérique et des nouvelles technologies dans l'art contemporain et la culture artistique.

D'aborder la pratique des nouvelles technologies dans l'art contemporain et la culture contemporaine.

Proposer une réflexion sur le parcours avenir (PA) à travers la découverte des métiers liés à la muséographie et aux pratiques des nouvelles technologies.

D'interroger les dispositifs de représentation et de narration : représentation, réalité, fiction.

De s'informer sur les métiers liés à la culture et des nouvelles technologies : Parcours avenir

D'aborder l'évolution des techniques, des modes de représentation et des modes de protections et de valorisation du patrimoine du XXIe.

En lien avec les programmes :

D'étudier le processus de création, la matérialisation de l'œuvre dans sa production, sa diffusion, sa médiatisation et sa réception : en Arts plastiques.

Analyser et comprendre l'impact des conditions d'exposition, de diffusion, de réception sur la signification de l'œuvre : arts plastiques, histoire et géographie, français

D'aborder la présence matérielle de l'œuvre dans l'espace : dispositif de présentation, scénographie, mise en scène : Français - Arts plastiques - Technologie - Education musicale

De découvrir l'évolution des technologies numériques dans l'élaboration des œuvres, dans leur représentation, leur conservation et leur exposition.

2. Safra'numériques vous accueille du 23 au 27 février

Un panel d'œuvres numériques vous est présenté pour rendre compte de la pluralité des formes de la création liée aux outils technologiques.

Safra'numériques offrent une image de ce que pourrait être la création de demain.

Univers hybride où se retrouvent installations interactives, artistes visuels, vidéastes, performeurs.

Divers captations d'images, des déploiements de visuels, d'espaces cybernétiques font rayonner des pratiques innovantes et singulières en offrant des possibilités nouvelles au public qui devient acteur de son expérimentation artistique virtuelle.

Cette programmation fonctionne comme un laboratoire où se croisent des activités et des pratiques de la culture numérique, de l'art de l'audiovisuels, l'art de la scène, de la danse et des musiques électroniques.

Cette intersection nous est dévoilée tout au long de cette semaine nous montrant le pouvoir des médias et des nouvelles technologies Laissons-nous nous immerger dans cette mouvance numérique.

Le Musée de Picardie, Alis, Arnaud Pottier, des élèves de l'ESAD, La main d'œuvres...nous invitent à jouer des interactions entre images, son et composants informatiques et numériques de ces créations protéiformes.

Pendant les travaux de rénovation du Musée de Picardie en 2009, le musée s'exporte hors les murs à la Maison de la Culture d'Amiens permettant ainsi à ce partenariat la coréalisation d'une

exposition: *Ce qui demeure est le futur*, collection moderne et contemporaine du Musée, lançant ainsi le début de l'opération « Hors les murs ».

Le Carré noir accueille une oeuvre de Marcelline Delbecq, *Silences*, Diaporama pour l'exposition « *Ce qui demeure est le futur* » alors présentée à la Maison de la Culture de la ville en 2009.Son titre *Ce qui demeure est le futur*, emprunté au poète Max Jacob, tente de rendre compte d'un présent tourné sur le passé mais aussi irréductiblement tourné sur le futur.

Comme un souvenir d'une collection, le souvenir d'une visite au musée, la trace de ce qui a été.Le souvenir d'une déambulation, un déplacement au travers des œuvres du musée qui va se vider.

La mémoire se déplace de salle d'exposition, en lieux d'exposition et offre une nouvelle temporalité à l'œuvre et maintenant un nouvel espace d'exposition : celui du Musée de Picardie au Carré noir du Safran à Amiens.

POUR PLUS D'INFORMATIONS

<https://www.facebook.com/events/1670660483192761/>

3. Carte d'identité d'une œuvre numérique

Leonardo/Olats& Annick Bureau,
avril 2004

www.olats.org

QU'EST-CE QUE "L'ART DES NOUVEAUX MEDIAS" ?

« Chaque nouveau média n'est que la matérialisation des rêves de la génération précédente. » Vuk Cosic

ART DES NOUVEAUX MEDIAS

L'art des nouveaux médias est l'ensemble des pratiques artistiques reposant sur les médias technologiques : technologies de la communication, technologies électroniques, numériques et scientifiques inventées depuis la fin du XIXe siècle et principalement au XXe siècle.

Dans les années 1950-1960, apparaît l'**art cybernétique**. Il a le mérite de ne pas définir l'art à partir de la technique ou du média utilisé(e) mais de qualifier une démarche. Dans les années 1970 début 1980, on parle d'**art informatique**, d'**infographie**. Les années 80 voient l'apparition de l'**art numérique** plus général, englobant diverses pratiques au sein d'un champ commun. Les années 90 lancent l'**art des nouveaux médias**.

ART DES NOUVEAUX MEDIAS

L'ordinateur a pris une place différente, c'est un nouveau mode d'expression notamment par son couplage avec les technologies de la communication.

ANCIENS OU NOUVEAUX ?

À 50 ans, est-on encore "nouveau" ?

L'acculturation

Un nouveau média devient ancien quand l'**acculturation** s'est opérée. La photographie en est l'exemple type. Exposée, collectionnée, la photographie est désormais reconnue comme pratique artistique à part entière. Cette acceptation d'un nouveau média par un vaste ensemble de la société est largement dépendante de sa diffusion, de son "taux de pénétration" pour utiliser un vocabulaire marketing.

Dans la première catégorie on trouve la radio et la télévision

En 1951, dans *Imaginary Landscape Number Four*, John Cage utilise 12 récepteurs radio, actionnés par 24 exécutants. Il est à noter que bon nombre de pratiques artistiques utilisant les médias de communication de masse visent à pervertir, à contourner, leur mode et leur logique de fonctionnement habituels.

Dans la seconde catégorie, on trouve les médias de télécommunication

Le Téléphone, le fax, le slow-scan(ou télévision à balayage long), le Minitel (entre 1978 et 1989), les réseaux électroniques « pré-internet », *internet*(1990), *la vidéo*, le laser et l'holographie, les panneaux lumineux à diodes (ex : Jenny Holzer), le photocopieur, et l'électronique de toutes sortes.

Installation et média

Le dispositif multimédia intègre la vidéo, la projection de diapositives, le son, les ordinateurs ainsi que tous supports de projection. Il peut aussi associer toutes autres formes d'expression.

L'installation privilégie la relation, relation entre les éléments mis en scène, entre l'acte artistique et l'espace de sa présentation, et donc entre l'artiste et le public. En parlant d'installation, on évoque l'idée d'une disposition d'élément dans un espace, ce qui dépasse la simple vidéo.

L'expansion des outils de diffusion et de lecture de la vidéo

Il y a deux manières de diffuser de l'image en mouvement numérique, soit par le biais d'écrans électroniques, soit en la projetant. L'accrochage d'écrans plats permet l'assimilation du numérique à la photographie ou à la peinture. La vidéo projection exploite un dispositif très différent, puisque l'image peut se poser sur toute surface, partout, rendant l'image vidéo malléable.

Conclusion

Les artistes trouvent dans les nouveaux médias des outils privilégiés pour ancrer leur travail dans le fonctionnement et les préoccupations de la société contemporaine à l'ère du numérique.

4. Visuels de *Silences*, 2009

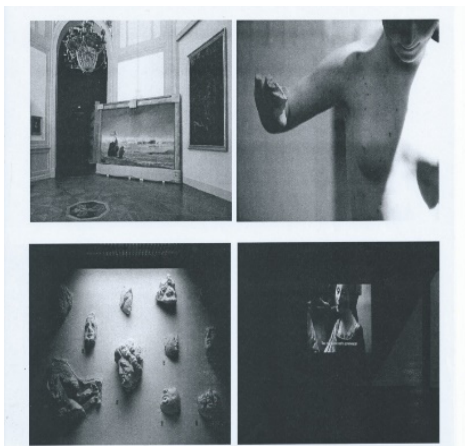
Diaporama silencieux sur dvd, 4'

Trois impressions numériques
pigmentaires sur papier archival

47 X 70 cm chacune

Silences, 2009

Extraits et vue de la projection dans l'exposition *Ce qui demeure est le futur*,
Musée de Picardie, 2009



5. Présentation de l'artiste

Marcelline Delbecq

Née en Normandie, artiste et écrivain, elle vit et travaille à Paris.

Elle a fait des études de photographie à Chicago (Columbia College) et à New York (ICP) de 1995 à 1997, après un DNSEP (Ecole Supérieure d'Art de Caen, 1997-2002) puis un DESS Art de l'exposition (Paris X-Nanterre, 2002-2003) suivi d'une résidence au Pavillon du Palais de Tokyo en 2005, puis à Triangle à New York en 2007.

Marcelline Delbecq explore les champs du visuel et du sonore, par des textes, des portfolios, des vidéos, des photographies, des performances et des publications.

Son travail fait le lien entre photographie, cinéma, images, écriture et littérature. A travers l'écriture Marcelline Delbecq poursuit un travail sur l'image et le récit cinématographique. Son oeuvre tend à mettre à vue les conditions de réception (matérialité du texte, de l'image, du lu, du vu, de l'écoute) pour montrer, exposer le processus de formation d'une image dans l'espace du langage.

Ces images invitent à la fiction, prolongent la fiction par la marge blanche qui les entourent. Ce blanc, ce vide, ce silence qui les entourent. Ce vide, ce silence s'exposent et s'explorent en rendant comme encore davantage visible le hors champ de l'image. Ils se font images mentales à nouveau, textes, souvenirs, mémoires, récits.

Bernard Marcadé, le critique, souligne dans son chapitre *Le point aveugle* du catalogue de l'exposition, Musée de Picardie *Ce qui demeure est le futur*, 2009 que pour Marcelline Delbecq « Le visuel (une image, un paysage, une oeuvre, une situation) est toujours chez l'artiste déclencheur d'écriture et de récit, ces derniers devenant à leur tour pourvoyeur d'images ». Ainsi pour Marcelline Delbecq « L'idée de fiction permet de sortir du réel pour mieux y retourner ».

En exposant ce hors champ, ce « point aveugle » Marcelline y élabore ses propres situations narratives et fictionnelles. Livrant ensuite ce point aveugle au spectateur qui devient ainsi l'acteur le plus décisif de ses dispositifs.

Le travail de cette artiste englobe la littérature, la photographie, le cinéma, l'installation sonore pour laquelle elle utilise le plus souvent sa voix off et l'emploi de nouveaux médias.

Dans *Silences*, elle aborde une visite au musée comme un récit, un déplacement qu'elle rend compte, rend conte par un diaporama.

Par son regard, son parcours nous révèle une déambulation possible à travers les œuvres des collections du musée de Picardie qui se transforment en acteurs et décors cinématographiques. Entre la fixité de l'image photographique et picturale et les mouvements de l'image séquencées par le rythme du diaporama.

Elle donne une fiction au musée. Les images appelant le récit, le récit répondant aux images.

Marcelline Delbecq nous présente aussi une fiction sur le regard, l'oubli, la mémoire du spectateur, du visiteur.

Il s'agit ici d'une véritable réflexion sur l'image d'une part et sur la mémoire. Toutes ces images façonnées par l'imagination, la mémoire, l'art, la culture, l'oubli sont comme un inventaire de ce qui nous reste. L'artiste interroge ici le rôle de la mémoire et des images qui y sont associées.

Cette déambulation à travers les œuvres de la collection qu'elle nous propose raconte les images que les œuvres peuvent laisser en nous. Celles qui nous impressionnent. Celles qui s'impriment en nous, s'effacent, ou s'oublient. Aussi sommes-nous nous même notre propre musée, nos propres collections. Ces images qui nous composent qu'elles sont-elles ?

Comment agissent les images que l'on retient, celles qui s'imprègnent en nous et celles que l'on oublie ? Quelles images composent notre pensée, notre passé, notre présent et notre futur ?



« Une image montre ce qu'elle contient mais invoque tout ce qu'elle ne contient pas ».

Marcelline Delbecq.

6. Regard d'un critique

Dans ce texte issu de «*Marcelline Delbecq, Le point aveugle*» in Catalogue d'exposition, *Ce qui demeure est le futur*, collection moderne et contemporaine du Musée de Picardie, Amiens, 2009, Bernard Marcadé nous permet d'aborder *Silences*, de Marcelline Delbecq au regard de notions.

NOTIONS : Mot - image - voix - installation - hors champ - impressions numériques - écriture - visuel - récit - fiction - réel - narration - spectateur

Marcelline Delbecq, *Silences*, 2008-2009

« L'histoire du **mot** et de l'**image** est une vieille histoire. Depuis l'*Ut pictura poesis* d'Horace, on ne compte plus les relations de dépendance et d'indépendance, d'attraction et de répulsion, qu'entretiennent ces deux dimensions de l'art et de la pensée. Marcelline Delbecq s'inscrit à sa manière dans ce débat en le déplaçant. Car elle introduit un troisième terme, la **voix**, qui vient perturber cette belle dialectique huilée depuis des siècles. En 2004, elle réalise une **installation** (*So Long*) constituée d'un livre ouvert sur une photographie de Marilyn Monroe (prise par Inge Morath durant le tournage de *The Mishts*) et d'une voix féminine chuchotée, retransmise dans un casque, lisant un texte qui relève à la fois de la description et du monologue intérieur. «La description objective du paysage à l'intérieur de l'image, remarque M.D., se

transforme, au fil de la lecture, en une superposition de monologue de l'actrice au moment de la prise de vue (entre deux scènes du film), pour revenir à la description objective du départ.¹» Le dispositif est d'autant plus efficace qu'il est simple. La voix supplée en effet ici aux manques de l'image, car ce qui est décrit est, bien sûr, le **hors champ** du film, mais aussi le hors champ de l'image photographique.

Ce point aveugle de l'image est le territoire de prédilection de l'artiste, car il lui permet d'élaborer ses propres situations narratives et fictionnelles. La maison close de Giverny décrite minutieusement et oralement dans son film vidéo *Close* (2005) n'apparaît pas à l'écran. De même, les cinq **impressions numériques** de *Heavenly Series* (2005) reproduisent de façon lacunaire les contours de cinq villas hollywoodiennes ayant appartenu à des stars de cinéma dont les identités ne seront jamais évoquées.

Marcelline Delbecq a une solide formation photographique (avec une inclination particulière pour les œuvres de Diane Arbus et de William Eggleston). Le passage par l'**écriture** et la voix qu'elle a opéré lui a néanmoins permis de retrouver une autre forme de visibilité. Le **visuel** (une image, un paysage, une œuvre, une situation) est toujours chez l'artiste déclencheur d'écriture et de **récit**, ces derniers devenant à leur tour pourvoyeur d'images («L'idée de **fiction** permet de sortir du **réel** pour mieux y retourner»)². L'artiste met en relation cette méthode avec la notion antique d'**Ekphrasis** (la description complète d'une œuvre d'art, réelle ou fictive, enchâssée dans un récit). M.D. s'intéresse à cet égard beaucoup aux dispositifs de regard que constituent

les musées (voir ses pièces réalisées au musée d'Orsay et au Louvre).

Pour Amiens, elle a conçu un diaporama, accompagné d'une **narration** en sous-titres, jouant comme une dérive au travers des œuvres (principalement la statuaire) du musée. Mais plus que les œuvres peut-être, Marcelline Delbecq nous invitera à regarder autrement, à ne pas nous laisser séduire par le charme ostentatoire des représentations imagées. C'est, en effet, dans les interstices de l'image, dans leurs balbutiements, leurs lapsus, que s'immiscent les pièces de M.D. Le **spectateur** occupe dans cet esprit le point aveugle le plus décisif de ses dispositifs. «Il y a, dans un certain nombre de mes pièces, un vide que le spectateur doit combler.» *One* (2007) pousse à l'extrême cette méthode. Il s'agit d'un livre que M.D. a écrit dans un village du Pays de Galles qui a servi de décor pour la série *Le Prisonnier*. «Il s'agit d'une édition unique dont le lecteur est le héros et dont la narration trace trois itinéraires, O pour ouest, N pour nord et E pour est. L'idée c'est que chaque lecteur potentiel soit engagé à combler la partie manquante, celle du S de sud, en formulant une proposition lui permettant d'acquérir le livre, mais à une seule condition: que sa proposition me séduise.»³ Les lecteurs potentiels se trouvaient en effet devant un livre scellé dans une vitrine, avec pour seul indice le contenu résumé sur le cartel. À ce jour, Marcelline Delbecq n'a pas encore choisi parmi les deux cents propositions suscitées par la pièce. Peut-être le point aveugle de son art doit-il précisément rester aveugle ? »

Bernard Marcadé

³ « Marcelline Delbecq, *Cosa Mentale* », entretien, *Encens* n° 19, 2007

¹ Entretien de Marcelline Delbecq avec Daria Joubert

² Ibid

7. Mise en relation avec le champ artistique

Projet pour l'exposition

Ce qui reste est le futur

« En réponse à l'invitation du Musée de Picardie de produire une œuvre sur/autour des collections du Musée – et plus spécifiquement autour des œuvres qui n'apparaîtront pas dans l'**exposition** *Ce qui demeure est le futur* à la Maison de la Culture d'Amiens – j'ai choisi de créer un **film** inédit sous la forme de diaporama, accompagné d'une **narration** en sous-titres. Ce film, dont seront également extraits une sélection de trois tirages **numériques** agissant comme des **fims stills**, plongera le spectateur dans un **récit** inattendu, composé autour de la bizarrerie de certains éléments de la statuaire du musée, ainsi que sur les espaces d'exposition sur le points d'être totalement vidés. L'utilisation du diaporama permettra d'osciller entre **images fixes** et images **mouvantes**, le **texte** servant de trame linéaire silencieuse à l'ensemble. Les **spectateurs** découvriront le musée et ses **espaces** sous un jour inaccoutumé, à travers une œuvre pensée et écrite en suspens, à l'image d'un acrobate sur un fil tendu entre rêve et réalité, futur et passé. »

Marcelline Delbecq

Extrait du dossier de presse édité par le Musée de Picardie à l'occasion de l'exposition en 2008-2009.

NOTIONS

Narration - image - représentation
représentation filmique - réalité
fiction - récit - dispositif séquentiel
dimension temporelle - langage
cinématographique
(scénario, tournage, plan, champ - hors champ, orientation, mouvement de caméra, point de vue, montage)

PROBLÉMATIQUES

- Comment utiliser et inventer des dispositifs artistiques pour raconter ?
- Comment témoigner de son travail par une captation visuelle et sonore.
- Comment visualiser par l'utilisation du numérique le récit d'une déambulation ?

Articulation avec les contenus du programme d'arts plastiques

- ✓ Représentation, réalité, narration: Dispositif de représentation et narration.
- ✓ Représentation, réalité, fiction.
- ✓ Analyser et comprendre l'impact des conditions d'exposition, de diffusion, de réception sur les significations de l'œuvre.

8 . Pistes pédagogiques et interdisciplinarité

Repères de notions et de compétences	Exemple de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Liens aux autres enseignements	Point(s) du programme
<p>Le récit - la fiction - le réel</p> <p>Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.</p> <p>Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps.</p>	Réalisation d'un diaporama sur votre visite au Safra numérique	<p>Français</p> <p>Arts plastiques</p> <p>Technologie</p> <p>Education musicale</p>	<p>Concevoir et réaliser des projets artistiques, individuels ou collectifs, mettant en jeu des langages artistiques et plastiques spécifiques.</p> <p>Utiliser des techniques d'expression artistiques adaptées à une production.</p>
L'utilisation du langage propre à l'image fixe et au langage cinématographique.	Lecture et analyse de récits, d'images fixes et de films.	<p>Français</p> <p>Arts plastiques</p> <p>Histoire/ Géographie</p> <p>Technologie</p>	Appréhender des Œuvres et des productions artistiques.
Exprimer une émotion esthétique et un jugement critique.	Témoignage de la visite de l'exposition par une captation visuelle et sonore.	<p>Français</p> <p>Technologie</p> <p>Arts plastiques</p> <p>Education musicale</p>	<p>Comprendre l'impact de la création de la production, diffusion, médiatisation et réception des Œuvres.</p> <p>S'intégrer dans un processus collectif en mettant en œuvre un processus de création.</p>
Confrontation de différents champs artistiques.	<p>Etudes et analyse d'œuvres littéraires et poétiques, de chansons.</p> <p>Travaux d'écriture: récits rendant compte d'une expérience personnelle.</p> <p>La narration en BD et au cinéma.</p>	<p>Les Langages pour penser et communiquer :</p> <p>Français</p> <p>Arts plastiques</p> <p>Education musicale</p>	<p>Travailler l'histoire des arts.</p> <p>S'approprier des connaissances culturelles et artistiques dans différents domaines.</p>
Production-utilisation d'images filmées, numériques.	Conception et réalisation la présentation d'une production dans un processus collectif.	<p>Français</p> <p>Technologie</p> <p>Arts plastiques</p>	Comprendre l'impact de la production, diffusion, médiation des œuvres.
Utilisation du numérique et des nouveaux médias	Evolution des technologies	<p>Technologie</p> <p>Arts plastiques</p>	Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation.

9. Réflexion sur l'enseignement de pratique interdisciplinaire (EPI) en appui sur le PEAC

Action-titre	La narration
Cycle(s)-classes	Cycle 4 Niveau 5e: Regarder le monde-inventer des Mondes: imaginer des mondes nouveaux. Niveau 4e: La fiction pour interroger le réel.
Descriptif général de l'action en	Prendre part au débat suscité par le fait artistique et développer un point de vue en
Appui sur le PEAC	réinvestissant les acquis des expériences par la pratique et par le contact avec les œuvres.
Domaine du socle 1-2-3-4-5	<input type="checkbox"/> Concevoir et réaliser la présentation d'une production. <input type="checkbox"/> Acquérir des éléments de culture littéraire et artistique.
Problématique(s)	Comment utiliser et inventer des dispositifs artistiques pour raconter?

12

Les trois piliers du PEAC

FRÉQUENTER - PRATIQUER - S'APPROPRIER

- Exposition Marcelline Delbecq au Carré noir du Safran/Le musée sort de sa réserve

Dans le cadre du Safra'numérique : 26-02/08-04

- Une œuvre, une heure: le choix du conservateur : 06-04 à 13h
- Exposition Tim Yip, *In Paralell* à la Maison de la Culture d'Amiens : 16-02/15-05 2016
- ✓ Création de textes, synopsis, story-boards, vidéos, photographies, diaporamas, portfolio numériques.
- ✓ Mettre en œuvre un processus de création.
- ✓ Appréhender des œuvres et des productions artistiques.

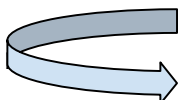
→ **FRÉQUENTER**
(Rencontres)

→ **PRATIQUER**
(Pratiques)

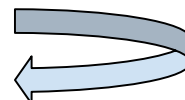
→ **S'APPROPRIER**
(Connaissances)

- ★ Lecture et analyse d'œuvres littéraires et artistiques.
- ★ Utilisation d'un vocabulaire approprié à chaque domaine artistique ou culturel.
- ★ Identifier la diversité des lieux et des acteurs culturels de son territoire.

Interdisciplinarité



Français - Arts plastiques - Technologie



10. Réflexion sur l'enseignement de pratique interdisciplinaire (EPI) en appui sur le parcours avenir(PA)

PARCOURS AVENIR : Les métiers liés à la médiation culturelle .

Lieux : Le Safran et le Musée de
Picardie à Amiens.

Niveau : 3^e

Intervenants et partenaires :

Professeur d'arts plastiques, d'histoire
et géographie, documentaliste,
responsable de Centre d'Art du
Safran, médiateur culturel,
conservateur de musée .

OBJECTIF GÉNÉRAL :

Proposer aux élèves dans le cadre du
PA, la découverte des métiers liés à la
médiation culturelle et à la
conservation du Patrimoine.

DÉROULEMENT :

Amener l'élève à s'intéresser aux
métiers qui permettent le
fonctionnement et l'organisation du
musée et d'expositions.

Faire découvrir aux élèves une
approche concrète de l'aménagement
du territoire.

14. Glossaire

Art numérique: L'art numérique est un terme utilisé pour décrire l'art qui est fait ou présenté au moyen de la technologie numérique. Ces dernières années, l'art numérique est devenu interactive, permettant au public un certain contrôle sur l'image finale.

Collection: Désigne un groupement d'objets correspondant à un thème et l'activité qui consiste à réunir, entretenir et gérer ce regroupement, ex : les collections publiques de biens culturels.

Conservateur : Un conservateur est quelqu'un employé par un musée ou une galerie pour gérer une collection d'œuvres d'art ou d'objets.

Déambulation : Marche, promenade, au hasard, en divers sens. C'est aussi un style de spectacle utilisé par les arts de la rue comme l'art du cirque, la clownerie et le théâtre de rue. Il est basé sur l'improvisation et l'interaction entre l'artiste et le public. Utilisée dans diverses manifestations, la déambulation est basée sur le déplacement de l'artiste ou du groupe d'artistes dans tout l'espace de cette manifestation.

Diaporama : Un diaporama est un document destiné à être projeté sur un écran lors d'une présentation orale. Il est composé d'une succession de diapositives.

Fiction : Une image ou une histoire est une fiction lorsqu'elle repose sur l'invention libre.

Image : Représentation d'un réel ou d'un imaginaire. Les images peuvent être de natures

différentes; images figuratives et non figuratives, images fixes (photographies-peintures) et animées (films-vidéos); images concrètes et images virtuelles. Elles peuvent avoir différents statuts, différents modes de fabrication et de diffusion.

Installation : Terme est utilisé pour décrire constructions techniques mixtes ou des assemblages en général conçus pour un endroit spécifique et pour une période temporaire

Médias électroniques : Les exemples les plus courants de médias électroniques sont des enregistrements audio, vidéo, des présentations de diapositives, CD-ROM et de contenu en ligne

Montage : Agencement d'éléments visuels ou de séquences d'images dans la photographie, le cinéma et la vidéo.

Narration : Récit dans l'art, le cinéma et la littérature.

Net art : Le terme se réfère à l'art fait sur et pour Internet. Le terme est utilisé pour décrire un processus de création artistique à l'aide d'un ordinateur sous une forme ou une autre, que ce soit pour télécharger des images ensuite exposées en ligne, ou pour construire des programmes qui créent l'œuvre d'art.

Il émerge dans les années 1990 lorsque les artistes ont trouvé que l'Internet est un outil utile pour promouvoir leur art (Tilman Baumgarten, Jodi et Vuc Cosik).

Nouveau média : Définit l'afflux massif des médias, du CD-Rom sur le téléphone mobile et le World Wide Web. Des sites Web comme MySpace et YouTube sont des aspects clés des nouveaux médias,

qui peuvent distribuer l'art à des millions de personnes en un clic. Le terme nouveau média est utilisé pour décrire les nouvelles technologies de pointe qui sont devenues disponibles pour les artistes depuis la fin des années 1980 qui peuvent permettre la production et la distribution de l'art numérique.

Performance: L'art de la performance est un art pour lequel l'artiste utilise son corps comme moyen et effectue une action ou une série d'actions qui deviennent l'œuvre d'art.

Potfolio : Le terme portfolio est plus fréquemment employé dans le domaine des arts, en particulier dans les domaines du graphisme, de la photographie et de la programmation sur internet. Le portfolio est aussi utilisé dans la présentation de projets artistiques.

Récit : Narration de faits inventés ou réels.

Still : Image d'un film fixée dans une photo.

Vidéo : Technique qui permet d'enregistrer, de produire et de traiter des images destinées à la télévision ou à internet.

Voix off : La voix off (ou voix hors champ) est un procédé narratif utilisé dans les films, qui consiste à faire intervenir au cours du déroulement d'un plan, d'une séquence ou d'une scène, la voix d'un personnage qui n'est pas vu dans ce plan, cette séquence ou cette scène.

15. Bibliographie

- Catalogue de l'exposition *Ce qui demeure est le futur*, collection du Musée de Picardie, Amiens, 2009
- Delbecq Marcelline, *Un battement de cils*, édition Centre Pompidou - Metz, 2009
- Delbecq Marelline, *Camera*, Collection Les contemporains, Diffusion Harmonie Mundi, éditions Manucius, Paris, 20015
- Barthes Roland, *La Chambre claire*, Note sur la photographie, Cahier du cinéma, Seuil/Gallimard, 1980.
- Rush Mickael, *Les nouveaux médias dans l'art*, Paris, Thames and Hudson, 2000.
- Hilaire Norbert & Couchot Edmond, *L'art numérique: Comment la technologie vient au monde de l'art*, Flammarion, 2003.
- Tribe Mark et Jana Reena, *Art des nouveaux médias*, Taschen, 2006.
- Paul Christiane, *L'art numérique*, Ed Thames & Huston, 2008.
- MANOVICH Lev, *New Media from Borges to HTML*, in *The New Media Reader*, Noah Wardrip-Fruin et Nick Montfort (ed.), Cambridge, MIT Press, 2002. Disponible dans la section "article" de son site.
- Huhtamo Erkki, *Resurrecting the Technological Past. An Introduction to the Archeology of Media Art*, dans *InterCommunication*, n°14, 1995. En ligne à : http://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ico14/huhtamo/huhtamo_e.html.
- BALPE Jean-Pierre, *L'art et le numérique*, Paris, Hermès, Vol 1, n°4, 2000.

Traduit dans *Connexions : art, réseaux, media*, Annick Bureau et Nathalie Magnan (dir.), Paris, Ensba, 2002.

- MAGNAN Nathalie (dir.), *La vidéo, entre art et communication*, Guide de l'Etudiant en Art, Paris, Ensba, 1997.
- Parfait Françoise, *Vidéo: un art contemporain*, éditions du Regard, Paris, 2001.
- De Méredieu Florence, *Arts et nouvelles technologies*, Larousse, Paris, 2005.

Revue

Collection de textes de bases et fondamentaux sur l'histoire et les enjeux de l'art vidéo :

- Vidéo, *Communications*, n°48, Paris, Le Seuil, 1988
- Numéro de la revue *Communications*, consacré à la vidéo. Contient notamment des textes d'Anne-Marie Duguet.
- Art Press-Hors série nov 1999, *Internet all over : l'art de la toile*.
- Beaux-Arts éditions, *Qu'est-ce l'art vidéo aujourd'hui ?*, aout 2008.

Sites internet

<http://marcellinedelbecq.net/>

www.edit-revue.com/?Article=139

www.youtube.com/watch?v=9ow3FJVEMpQ

cblog.culture.fr/L'Encyclopédie

mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-nouveauxmedias/ENS-nouveaux-medias.html

www.centrepompidou.fr/cpv/ressource/c707xd/raqpyE

www.olats.org/livresetudes/basiques/basiquesAM.php

www.eduscol-education.fr/cid54908/ressources-pour-le-parcours-avenir.html

www.onisep.fr/Espace-pedagogique/Parcours-Avenirs/Ressources/

16. Remerciements

La Délégation Académique à l'Action Culturelle et Gersende Lejeune remercient pour leur aide et leurs conseils : Madame Sabine Cazenave, Conservateur en Chef du patrimoine, Directeur des musées d'AMIENS METROPOLE , Madame Aurélie Maguet, Responsable du service des publics Musées d'Amiens Métropole, Monsieur Gauthier Gillmann, Responsable de la photothèque des musées d'Amiens, ainsi que Le service éducatif du Musée de Picardie d'Amiens, notamment Pascale Zimmer-Guy et Catherine Lemaire pour leur aimable collaboration.

Dossier pédagogique
SAFRA'NUMERIQUES / LE
MUSEE DE PICARDIE

Le musée sort de sa réserve
MARCELLINE DELBECQ
23 -02 / 08-04 2016

Contact 0322696600 safran@amiens-metropole.com
Safran 3 rue Georges Guynemer-80080 AMIENS/
Musée de Picardie 48 rue de la République-80000 AMIENS
Contact 0322971425